



XBOX 360

KINECT™



ACTIVISION®



WARNUNG Lesen Sie vor dem Spielen dieses Spiels die wichtigen Sicherheits- und Gesundheitsinformationen in den Handbüchern zur Xbox 360® Konsole und dem Kinect-Sensor sowie in den entsprechenden Handbüchern zu verwendetem Zubehör. Bewahren Sie alle Handbücher zum späteren Nachschlagen auf. Ersatzhandbücher erhalten Sie unter www.xbox.com/support oder durch telefonische Bestellung beim Kundensupport.

Zusätzliche Sicherheitsinformationen finden Sie auf der vorletzten Seite des Handbuchs.

Wichtige Gesundheitsinformationen zum Verwenden von Videospielen

Photosensitive Anfälle (Anfälle durch Lichtempfindlichkeit)

Bei einer sehr kleinen Anzahl von Personen können bestimmte visuelle Einflüsse (beispielsweise aufflackernde Lichter oder visuelle Muster, wie sie in Videospielen vorkommen) zu photosensitiven Anfällen führen. Diese können auch bei Personen auftreten, in deren Krankheitsgeschichte keine Anzeichen für Epilepsie o. Ä. vorhanden sind, bei denen jedoch ein nicht diagnostizierter medizinischer Sachverhalt vorliegt, der diese so genannten „photosensitiven epileptischen Anfälle“ während der Nutzung von Videospielen hervorrufen kann. Derartige Anfälle können mit verschiedenen Symptomen einhergehen, z. B. Schwindel, Veränderungen der Sehleistung, Zuckungen im Auge oder Gesicht, Zuckungen oder Schüttelbewegungen der Arme und Beine, Orientierungsverlust, Verwirrung oder vorübergehendem Bewusstseinsverlust. Im Rahmen von Anfällen auftretende Bewusstseinsverluste oder Schüttelkrämpfe können ferner zu Verletzungen durch Hinfallen oder das Stoßen gegen in der Nähe befindliche Gegenstände führen.

Falls beim Spielen ein derartiges Symptom auftritt, müssen Sie das Spiel sofort abbrechen und ärztliche Hilfe anfordern. Eltern sollten ihre Kinder beobachten und diese nach den oben genannten Symptomen fragen. Die Wahrscheinlichkeit, dass derartige Anfälle auftreten, ist bei Kindern und Teenagern größer als bei Erwachsenen. Die Gefahr des Auftretens photosensitiver epileptischer Anfälle kann durch die folgenden Vorsichtsmaßnahmen verringert werden:

Vergrößern Sie die Entfernung zum Bildschirm, verwenden Sie einen kleineren Bildschirm, spielen Sie in einem gut beleuchteten Zimmer und vermeiden Sie das Spielen bei Müdigkeit.

Wenn Sie oder ein Familienmitglied in der Vergangenheit unter epileptischen oder anderen Anfällen gelitten haben, sollten Sie zunächst ärztlichen Rat einholen, bevor Sie Videospiele nutzen.



SpIelstart	2
SpIele	3
EisBrecher / Bär, Jäger und Ninja	3
Hau Das Murmeltier	3
Rabfahren	4
Kajakfahren	5
Wellenreiten	6
Angeln	7
Tontaußenschießen	8
JagdParCours	8
Bogenschießen	9
Gewusst wie: Hilfe für Kinect	10
xBox LIVE	10
Anschließen	10
Jugendschutz	10
Kundendienst	11
LIZENZVEREINBARUNG	12
Sicher SpIelen mit Kinect	15

Spielstart

Cabela's Adventure Camp bietet zwei Spielmodi - Cabela's Cup und freies Spiel. Passen Sie auf Greg auf, er ist eine Nervensäge. Manchmal wirft er Ihnen Hindernisse in den Weg, um Sie zu verlangsamen.

Cabela's Cup

Willkommen zum Cabela's Cup! Wählen Sie Ihren Charakter und spielen Sie eine schnelle Runde Bär, Jäger und Ninja, um zu bestimmen, wer die Aktivitäten für die Woche auswählt. Jede Woche endet mit einer aufregenden Partie ‚Hau das Murmeltier‘. Viel Spaß in Cabela's Adventure Camp und immer an die Sicherheit denken!

Freies Spiel

In diesem Modus können Sie Ihr Lieblingsspiel wählen, um es allein oder gemeinsam mit Verwandten und Freunden zu spielen.

Meine Hütte

Hier können Sie Ihre gesammelte Ausrüstung, Trophäen und Statistiken ansehen.

Ärgern

In einem Mehrspieler-Spiel können die Spieler, die gerade nicht an der Reihe sind, den aktiven Spieler „ärgern“. Ziel des „Ärgerns“ ist es, den aktiven Spieler am Erreichen seiner Ziele zu hindern. Beachten Sie, dass „Ärgern“ bei Aktivitäten mit zwei aktiven Spielern nicht verfügbar ist. Benutzen Sie einen Xbox 360 Controller zum Ärgern.

Spiele

EisBrecher / Bär, Jäger und Ninja

Schere, Stein, Papier im Ferienlager-Stil! Jäger schlägt Bär, Bär schlägt Ninja und Ninja schlägt Jäger. Gespielt wird auf 2 Gewinnspiele. Beim Cabela's Cup darf der Gewinner die Aktivitäten für die Woche bestimmen.

Aktion

Geste

Bärenpose



Heben Sie beide Hände über Ihren Kopf, wie ein stehender Bär.

Jägerpose



Nehmen Sie Ihre Hände vor Ihren Körper, als würden Sie eine Schusswaffe halten.

Ninjapose



Heben Sie ein Bein und nehmen Sie die Hände zu Ihren Schultern, als wären Sie angriffsbereit.

Hau Das Murmeltier

Sie haben 3 Versuche, um die Murmeltiere in der Reihenfolge zu hauen, in der sie singen. Jede Runde fügt ihrem Lied eine weitere Note hinzu.

Hauen Sie einem beliebigen Murmeltier auf den Kopf, um das Spiel zu starten.

Aktion

Geste

Murmeltier wählen



Zeigen Sie mit Ihrer Hand auf den Bildschirm, um den Hammer zu bewegen.

Murmeltier hauen



Schwingen Sie Ihre Hand über dem Murmeltier nach unten.

Radfahren

Rasen Sie den Berg hinab und sammeln Sie dabei Münzen. Achten Sie auf umstürzende Bäume. Der Gewinner wird anhand der höchsten Punktzahl ermittelt.

Ärgern: Zum Ärgern müssen Sie die richtige Tastenkombination drücken. Die Kombination funktioniert nur, wenn Sie sie schnell genug drücken. Wenn sich mehr als ein Spieler als Störenfried versucht, sorgt die Person mit der schnellsten Kombination dafür, dass Greg die Aktion durchführt.

Aktion

Lenken



Beschleunigen



Springen



Geste

Strecken Sie Ihre Hände aus, als hätten Sie einen Fahrradlenker in der Hand. Lehnen Sie sich zum Lenken nach links und rechts.

Auf der Stelle joggen.

Auf der Stelle springen.

Kajakfahren

Paddeln Sie die Stromschnellen hinunter und sammeln Sie dabei Münzen. Achten Sie auf herabstürzende Felsen. Der Gewinner wird anhand der höchsten Punktzahl ermittelt.

Ärgern: Zum Ärgern müssen Sie die richtige Tastenkombination drücken. Die Kombination funktioniert nur, wenn Sie sie schnell genug drücken. Wenn sich mehr als ein Spieler als Störenfried versucht, sorgt die Person mit der schnellsten Kombination dafür, dass Greg die Aktion durchführt.

Aktion

Geste

Lenken



Strecken Sie Ihre Hände aus, als hätten Sie ein Paddel in der Hand. Lehnen Sie sich zum Lenken nach links und rechts.

Beschleunigen



Imitieren Sie eine Paddelbewegung, indem Sie abwechselnd mit der linken und rechten Hand paddeln, um zu beschleunigen.

Kajak aufrichten



Lehnen Sie sich zweimal nacheinander von links nach rechts. Mit jedem Mal drehen Sie das Kajak ein Stück herum.

Springen



Auf der Stelle springen.

wellenreiten

Fahren Sie durch verschiedene Bereiche des Camp-Sees. Sammeln Sie die benötigte Anzahl Münzen, um den nächsten Bereich freizuschalten. Achten Sie auf Strudel! Der Gewinner wird anhand der höchsten Punktzahl ermittelt.

Ärgern: Zum Ärgern müssen Sie die richtige Tastenkombination drücken. Die Kombination funktioniert nur, wenn Sie sie schnell genug drücken. Wenn sich mehr als ein Spieler als Störenfried versucht, sorgt die Person mit der schnellsten Kombination dafür, dass Greg die Aktion durchführt.

Aktion

Geste

Lenken



Ziehen Sie einen Arm zur Brust, während der andere noch ausgestreckt ist. Oder lehnen Sie sich nach links oder rechts, um sanft zu lenken.

Tempo regulieren



Strecken Sie Ihre Arme von der Brust weg. Je weiter Sie sie ausstrecken, desto schneller fahren Sie.

Springen



Auf der Stelle springen.

Angeln

Fangen Sie Fische, deren Farbe zum Muster auf dem Bildschirm passt. Schließen Sie alle Muster ab, bevor die Zeit abläuft.

Strecken Sie Ihren Arm aus, um die Angel zu „greifen“.

Aktion

Geste

Angel über
dem Kopf
auswerfen



Imitieren Sie mit Ihrer Hand eine Überkopf-
"Wurfbewegung". Die Bewegung beginnt mit der
ausgestreckten Hand über Ihrem Kopf und endet
vor Ihrem Körper.

Fische
einholen



Heben Sie Ihren Arm, um das Herausziehen des
Hakens aus dem Wasser nachzumachen.

Von unten
auswerfen



Machen Sie mit Ihrer Hand eine tiefe
"Wurfbewegung". Zeigen Sie mit der Hand neben
dem Körper nach unten und "werfen" Sie sie dann
nach vorne.

Köder wählen
(nur Stufe 2)



Zeigen Sie mit der linken Hand auf den Köder auf
dem Bildschirm. Ziehen Sie die Hand von links nach
rechts oder von rechts nach links, um durch die
3 Arten von Ködern zu "scrollen".

Tontaubenschießen

Warten Sie auf den richtigen Moment und schießen Sie sie ab. Zielen Sie mit Ihrer linken Hand und schießen Sie mit der rechten Hand im Stil eines Unterhebelrepetierers (Hebel nach unten drücken). Schießen Sie mehr Tontauben ab als Ihr Gegner.

Strecken Sie Ihren Arm aus, um die Flinte zu „greifen“.

Aktion

Geste

Zielen



Zeigen Sie mit der linken Hand auf den Bildschirm.

Schießen



Machen Sie mit der rechten Hand eine Geste wie bei einem Unterhebelrepetiergewehr (nach unten drücken).

JagdParCours

Ähnelt dem Tontaubenschießen, nur dass Sie aus 5 verschiedenen Stationen schießen, die jeweils einen anderen Winkel auf die Wurfmaschinen aufweisen. Sie haben an jeder Station nur 5 Patronen für 5 Scheiben – verfehlen Sie sie also nicht!

Strecken Sie Ihren Arm aus, um die Flinte zu „greifen“.

Aktion

Geste

Zielen



Zeigen Sie mit der linken Hand auf den Bildschirm.

Schießen



Machen Sie mit der rechten Hand eine Geste wie bei einem Unterhebelrepetiergewehr (nach unten drücken).

Bogenschießen

Mit Pfeil und Bogen versuchen die Spieler vor Ablauf der Zeit so viele bewegliche Holzziele wie möglich zu treffen. Wenn Sie ein Ziel mit vielen Punkten sehen, schießen Sie es ab, bevor Ihr Freund Ihnen zuvorkommt. Treffen Sie so viele Ziele wie möglich, bevor die Zeit abläuft.

Strecken Sie Ihren Arm aus, um den Bogen zu „greifen“.

Aktion

Geste

Bogen spannen



Strecken Sie den linken Arm in Richtung Boden aus und ziehen Sie Ihren rechten Arm zum Kinn.

Zielen



Imitieren Sie eine Geste, als würden Sie einen gespannten Bogen halten. Benutzen Sie die linke Hand, um auf den Bildschirm zu zielen.

Schießen



Strecken Sie den rechten Arm vom Körper weg zur Seite oder nach oben, als würden Sie den Pfeil loslassen.

Gewusst wie: Hilfe für Kinect

Weitere Informationen auf Xbox.com

Weitere Informationen zu Kinect, einschließlich Lernprogrammen, finden Sie unter [**www.xbox.com/support**](http://www.xbox.com/support).

xBOX LIVE

Xbox LIVE® ist der Onlinespiele- und Unterhaltungsdienst für Xbox 360®. Schließen Sie einfach die Konsole über eine Breitbandverbindung an das Internet an, und treten Sie kostenlos bei. Sie erhalten kostenlose Spieledemos und Sofortzugriff auf HD-Filme (separat erhältlich). Mit Kinect können Sie dann HD-Filme einfach mit einer Handbewegung steuern. Und mit einem Upgrade auf eine Xbox LIVE Gold-Mitgliedschaft können Sie mit Freunden in aller Welt online spielen und viele weitere Funktionen nutzen. Xbox LIVE ist Ihre Verbindung zu mehr Spielen, Unterhaltung und Spaß. Weitere Informationen erhalten Sie unter [**www.xbox.com/live**](http://www.xbox.com/live).

Anschließen

Bevor Sie Xbox LIVE nutzen können, müssen Sie Ihre Xbox 360 mit einem Breitband-Internetanschluss – beispielsweise DSL – verbinden und eine Xbox LIVE-Mitgliedschaft abschließen. Die kostenlose Xbox LIVE-Silbermitgliedschaft ist bereits im Kaufpreis der Xbox 360 enthalten, sodass Sie gleich loslegen können. Um in den Genuss aller Xbox LIVE-Funktionen und -Services zu kommen, müssen Sie eine kostenpflichtige Xbox LIVE-Goldmitgliedschaft abschließen. Weitere Informationen zur Verbindung mit Xbox LIVE und Hinweise zur Verfügbarkeit des Services erhalten Sie auf der Webseite [**www.xbox.com/live/countries**](http://www.xbox.com/live/countries).

Jugendschutz

Mithilfe der Xbox 360 Jugendschutzfunktion können Eltern und Erziehungsberechtigte bestimmen, welche Inhalte junge Spieler nutzen können und wie lange sie täglich spielen dürfen. Auch können Erziehungsberechtigte festlegen, mit wem und auf welche Weise auf Xbox LIVE kommuniziert werden darf. Zudem lässt sich vorgeben, wer auf für Erwachsene bestimmte Inhalte zugreifen darf. Weitere Informationen erhalten Sie auf [**www.xbox.com/familysettings**](http://www.xbox.com/familysettings).

Besuchen Sie die untenstehenden Websites, um mehr über Cabela's Big Game Hunter: Hunting Party und andere tolle Cabela's-Videospiele zu erfahren.

[**www.ActivisionHunts.com**](http://www.ActivisionHunts.com)

[**www.facebook.com/ActivisionHunts**](http://www.facebook.com/ActivisionHunts)

[**www.youtube.com/ActivisionHunts**](http://www.youtube.com/ActivisionHunts)

Kundendienst für Deutschland, Österreich und Die Schweiz

<http://activision-de.custhelp.com>

Im Kundendienstbereich unserer Website finden Sie immer aktuelle Informationen zu unseren Spielen sowie auch Links zu Patches, die kostenfrei heruntergeladen werden können. Wir aktualisieren die Kundendienstseiten täglich, daher sollten sie Ihre erste Anlaufstelle sein. Im Bereich Antworten können Sie die gewünschte Plattform und das Spiel wählen und sich dann die häufig gestellten Fragen und deren Antworten ansehen. Sollten Sie die gewünschte Frage nicht finden, geben Sie einfach einen Suchbegriff ein.

Kundendienst via E-Mail und per Telefon

Die aktuellen Kontaktinformationen und Öffnungszeiten für Ihr Land und Ihre Sprache finden Sie auf unserer Website. Unser Kundendienst ist Ihnen gerne bei technischen Problemen behilflich; Tipps, Tricks, Codes und Cheats können Sie von unserem Support-Team leider nicht erhalten.

Hinweis: Bitte senden Sie kein Spiel direkt an Activision, ohne vorher unseren Kundendienst kontaktiert zu haben. Ein Umtausch bzw. eine Rückgabe muss über den Händler oder digitalen Online-Händler erfolgen, bei dem Sie das Produkt erworben haben.

Deutschland

Online-Hilfe und email: <http://activision-de.custhelp.com>
Telefon: +49 (0)89 21094940 (Ortstarif)
Öffnungszeiten: Montags bis freitags von 10.00 - 20.00 Uhr
Samstags von 12.00 - 18.00 Uhr

Österreich

Online-Hilfe und email: <http://activision-de.custhelp.com>
Telefon: +43 720880671 (Ortstarif)
Öffnungszeiten: Montags bis freitags von 11.00 - 20.00 Uhr
Samstags von 12.00 - 18.00 Uhr

Schweiz

Online-Hilfe und email: <http://activision-de.custhelp.com>
Telefon: +41 315280211 (Ortstarif)
Öffnungszeiten: Montags bis freitags von 11.00 - 20.00 Uhr
Samstags von 12.00 - 18.00 Uhr

LIZENZVEREINBARUNG

Lizenzbedingungen der Activision Inc.

1. Ausgangslage

- (1) Mit dem Kauf dieses Softwareprodukts erwirbt der Kunde das Recht, das Softwareprodukt nach Maßgabe der nachfolgenden Bedingungen zu nutzen. Nicht ausdrücklich dem Kunden eingeräumte Rechte verbleiben bei Activision oder den Lizenzgebern von Activision.
- (2) Im Folgenden steht der Begriff "Programm" für die gesamte Software, die mit dieser Lizenzvereinbarung geliefert wird, die dazugehörigen Datenträger, sämtliches gedrucktes Material, Elektronische Dokumentation und Online-Dokumentation jeglicher Art, sowie sämtliche Exemplare dieser Software und Materialien.
- (3) Mit dem Öffnen der Verpackung oder der Installation bzw. Verwendung des Programms und sämtlicher darin enthaltener Softwareprogramme erkennt der Kunde die Bedingungen dieser Lizenzvereinbarung mit Activision Inc. (Activision) mit Sitz in Kalifornien, USA an.

2. Allgemeine Lizenzbedingungen

- (1) Activision räumt dem Kunden das nicht ausschließliche, nicht übertragbare, zeitlich unbegrenzte Recht ein, ein Exemplar dieses Programms nach den in diesen Lizenzbedingungen geregelten Bedingungen zu nutzen.
- (2) Activision steht das ausschließliche Nutzungsrecht an dem Programm zu. Damit hat der Kunde insbesondere weder das Recht, das Programm zu vervielfältigen oder auszustellen, noch das Programm öffentlich vorzuführen oder auf sonstige Weise darzubieten.
- (3) Das Nutzungsrecht berechtigt den Kunden zur Einzelnutzung des Programms im Rahmen eines normalen Gebrauchs in einer Softwareumgebung, die dem auf der Packung angegebenen Betriebssystem entspricht. Auf andere Nutzungsarten erstreckt sich das Nutzungsrecht nicht.
- (4) Das Programm darf nur für den privaten Gebrauch verwendet werden. Activision untersagt es ausdrücklich, dieses Programm oder Teile davon kommerziell zu nutzen. Dies betrifft insbesondere die Verwendung des Programms in Cybercafes, Spielhallen oder ähnlichen Einrichtungen. Eine Lizenz zur kommerziellen Verwendung des Programms kann dem Kunden von Activision dann erteilt werden, wenn der Kunde eine entsprechende schriftliche Anfrage an Activision gestellt hat und sich beide Parteien auf eine weitergehende schriftliche Lizenzvereinbarung geeinigt haben.
- (5) Das Programm darf nur durch den autorisierten Handel verkauft und nur mit ausdrücklicher schriftlicher Genehmigung von Activision vom Kunden vermietet oder verleast werden.
- (6) Hinweise auf dem Verkaufsgegenstand über Marken-, Urheber- oder sonstige Schutzrechte darf der Kunde weder beseitigen, ändern oder in sonstiger Weise bearbeiten oder unkenntlich machen.
- (7) Der Kunde ist nur nach einer vorherigen schriftlichen Genehmigung von Activision berechtigt, mitgeliefertes Dokumentationsmaterial für gewerbliche Zwecke zu übersetzen.
- (8) Activision untersagt es insbesondere, das Programm auf mehr als einem Computer, einem Terminal oder einer Workstation gleichzeitig zu verwenden oder im Internet oder einem Intranet Dritten zugänglich zu machen.
- (9) Außerhalb dieser Bedingungen und der gesetzlich zulässigen Handlungen darf der Kunde aufgrund des Urheberrechts keinerlei Änderungen, Übersetzungen, Vervielfältigungen des Programms vornehmen, auch nicht teilweise oder vorübergehend, gleich welcher Art und mit welchen Mitteln. Der Ausdruck des Programmcodes stellt auch eine unzulässige Vervielfältigung dar. Änderungen, zu denen nach Treu und Glauben die Zustimmung nicht verweigert werden kann, sind zulässig.

3. Besondere Lizenzbedingungen für Bearbeitungstools

- (1) Mit diesem Programm können bestimmte Utilities, Tools, Daten und andere Ressourcen für das Design, die Programmierung und Bearbeitung der Software (Bearbeitungstools) verwendet werden. Diese Bearbeitungstools ermöglichen dem Kunden, anderes Spielmaterial für seine persönliche Verwendung auf der Basis des Programms zu erstellen (neues Spielmaterial). Die Verwendung der Bearbeitungstools und des neuen Spielmaterials unterliegt neben den Allgemeinen Lizenzbedingungen auch diesen Besonderen Lizenzbedingungen.
- (2) Mit der Erstellung des neuen Spielmaterials entsteht kein neues urheberrechtlich geschütztes Programm, sondern das neue Spielmaterial stellt durch die Zurverfügungstellung der Bearbeitungstools eine erlaubte und bezweckte Art der einfachen Nutzung des Programms dar. Art und Umfang der Nutzung richtet sich nach den hier geregelten Allgemeinen und Besonderen Lizenzbedingungen.
- (3) Der Kunde wird zudem keine Vorschläge oder Angebote von Privatpersonen oder Personen des öffentlichen Rechts einholen, veranlassen oder anregen, um neues Spielmaterial zur kommerziellen Distribution zu erstellen. Der Kunde hat Activision unverzüglich vom Erhalt eines solchen Angebots oder Vorschlags in Kenntnis zu setzen.

- (4) Activision untersagt es ausdrücklich, die Bearbeitungstools und das neue Spielmaterial für kommerzielle Zwecke zu verwenden. Stellt der Kunde das neue Spielmaterial Dritten zur Verfügung, so darf er dies ausschließlich unentgeltlich tun.
- (5) Neues Spielmaterial darf weder die Urheber-, Marken- oder sonstige Rechte Dritter verletzen, noch illegales, strafrechtlich relevantes oder rassistisches Material enthalten.
- (6) Neues Spielmaterial, das Sie selber erstellen, geht automatisch als abgeleitetes Werk des Programms in das Eigentum von Activision und/oder den Lizenzgebern über (nach der Regelung im amerikanischen Urheberrechtsgesetz) und Activision und die Lizenzgeber können das von Ihnen veröffentlichte Neue Spielmaterial für jeden beliebigen Zweck verwenden, inklusive, aber nicht beschränkt auf die Bewerbung des Programms.
- (7) Neues Spielmaterial muss dokumentiert und deutlich mit folgenden Angaben versehen werden: a. Name und E-Mail-Adresse des Erstellers des Neuen Spielmaterials, und b. die Worte: "Dieses Material wird von Activision Inc., 3100 Ocean Park Boulevard, Santa Monica, California 90405., weder hergestellt noch unterstützt." Diese Angaben sind deutlich und ausreichend lange vor dem Start des Programms einzublenden.

4. Installation der Software und Sicherungskopie

- (1) Die Nutzung der Software ist grundsätzlich unmittelbar vom mitgelieferten Datenträger aus vorzunehmen, wie z.B. CD-ROM, DVD oder Cartridge.
- (2) Sollte eine Sicherungskopie der Software für die Sicherung künftiger Benutzung erforderlich sein, ist eine einzige Installation der Software auf die Festplatte als Sicherheitskopie zulässig. Stimmen die installierte Kopie und die Inhalte des originalen Datenträgers überein, so verbleibt die auf der Festplatte installierte Kopie als Sicherungskopie. Die Anfertigung einer zusätzlichen Sicherungskopie von dem originalen Datenträger ist untersagt. Befindet sich die Software auf einer CD-ROM, DVD oder Cartridge, so ist keine Sicherheitskopie zulässig, da davon auszugehen ist, dass aufgrund der langen Lebensdauer von den genannten Datenträgern eine Sicherheitskopie nicht erforderlich ist.
- (3) Die Anfertigung weiterer als der hier genannten gesetzlich zulässigen Sicherungskopien ist ausdrücklich untersagt und wird zivil- und strafrechtlich verfolgt.

5. Ersatzlieferung des Programms

- (1) Der Kunde kann den mangelbehafteten Datenträger zum Zwecke der Ersatzlieferung gegen Vorlage einer Zahlungsbescheinigung (z.B. Kassenzettel) bei dem Händler, bei dem er das Programm gekauft hat, umtauschen. Der Händler hat dann eine Ersatzlieferung durchzuführen.
- (2) Sollte die Rücksendung des mangelbehafteten Datenträgers an den Händler per Post vorgenommen werden, empfiehlt Activision einen Versand per Einschreiben. Der Datenträger muss in einer Verpackung versandt werden, die ihn gegen Beschädigung während des Versands schützt.
- (3) Dem Datenträger sind zudem eine Kopie der Rechnung, des Kassenzettels oder Zahlungsquittung, Name und Anschrift des Absenders, an den die Ersatzlieferung gesandt werden soll, und eine Kurzbeschreibung des aufgetretenen Fehlers und der vom Kunden benutzten Hardware beizufügen.
- (4) Der Kunde kann die Ersatzlieferung nur innerhalb der 24-monatigen Gewährleistungsfrist verlangen
- (5) Die weiteren gesetzlichen Gewährleistungsansprüche des Kunden bleiben von diesen Regelungen unberührt.

6. Haftungsregeln

- (1) Activision haftet unabhängig vom Rechtsgrund nur für Schäden, die Activision oder einer seiner gesetzlichen Vertreter oder ein von ihm eingesetzter Erfüllungsgehilfe grob fahrlässig oder vorsätzlich verursacht hat. Im Falle von Garantien und der Verletzung von Kardinalpflichten haftet Activision auch bei einfacher Fahrlässigkeit.
- (2) Für Schäden, die bei der leicht fahrlässigen Verletzung von Kardinalpflichten entstanden sind, haftet Activision begrenzt auf die Schäden, die bei Vertragsabschluss typisch und vorhersehbar sind.
- (3) Für den Verlust von Daten und deren Wiederherstellung haftet Activision nach Maßgabe von Abs. 1 und 2 nur dann, wenn ein solcher Verlust durch angemessene Datensicherungsmaßnahmen seitens des Kunden nicht vermeidbar gewesen wäre.

7. Erlöschen der Vereinbarung

Unbeschadet aller weiteren Rechte wird diese Vereinbarung beendet, wenn gegen die hier vereinbarten Lizenzbedingungen verstoßen wird. In einem solchen Fall muss der Kunde alle Exemplare des Programms und sämtlicher Bestandteile umgehend vernichten. Der Kunde hat dies Activision nachzuweisen.

8. Sonstiges

- (1) Der Kunde ist nicht berechtigt seine Ansprüche aus diesem Vertrag abzutreten.
- (2) Sollten einzelne Bestimmungen dieses Vertrages unwirksam sein oder werden, so wird die Wirksamkeit der übrigen Bestimmungen hierdurch nicht berührt. Anstelle der unwirksamen Bestimmung tritt eine wirksame Ersatzregelung, die dem mit der unwirksamen Bestimmung angestrebten Zweck möglichst nahe kommt.
- (3) Bei Streitigkeiten aus dieser Vereinbarung ist der Gerichtsstand Burglengenfeld, sofern der Kunde Kaufmann, eine juristische Person des öffentlichen Rechts oder öffentlich rechtliches Sondervermögen ist, oder keinen allgemeinen Gerichtsstand in der Bundesrepublik Deutschland hat.
- (4) Für Kunden, die ihren gewöhnlichen Aufenthaltsort in der Bundesrepublik Deutschland haben, gilt das Recht der Bundesrepublik Deutschland. Das Wiener UN-Abkommen über den internationalen Warenkauf ist ausgeschlossen.





Sicher spielen mit Kinect

Stellen Sie sicher, dass Sie über ausreichend Platz verfügen, um sich während des Spielens frei bewegen zu können. Das Spielen mit Kinect erfordert Platz. Achten Sie beim Spielen auf Mitspieler, Zuschauer, Haustiere, Möbel und andere Gegenstände. Achten Sie bei der Bewegung während des Spielens auf sicheren Stand.

Vor dem Spielen: Überprüfen Sie alle Richtungen (links, rechts, vorne, hinten, unten und oben) auf Gegenstände, an die Sie stoßen bzw. über die Sie stolpern können. Vergewissern Sie sich, dass der Spielbereich in ausreichendem Abstand zu Fenstern, Wänden, Treppen usw. liegt. Stellen Sie sicher, dass der Boden frei ist – achten Sie beispielsweise auf Spielzeuge, Möbel, lose Teppiche, Kinder, Haustiere usw. Stellen Sie ggf. sicher, dass sich im Spielbereich keine Möbel oder Personen befinden. Vergessen Sie nicht, nach oben zu sehen – achten Sie auf Lampen, Ventilatoren oder andere Gegenstände im Kopfbereich.

Während des Spielens: Halten Sie ausreichend Abstand zum TV-Gerät, und berühren Sie dieses nicht. Halten Sie ausreichend Abstand zu anderen Spielern, Zuschauern und Haustieren. Der erforderliche Abstand hängt vom jeweiligen Spiel ab. Bedenken Sie beim Einschätzen des Abstands die Spielweise. Achten Sie auf Gegenstände oder Personen, über die Sie stolpern können – Personen und Gegenstände können sich während des Spielens in den Spielbereich bewegen. Achten Sie daher stets auf Ihre Umgebung.

Achten Sie während des Spielens auf sicheren Stand. Spielen Sie auf ebenem Boden, der ausreichend Halt für Bewegungen bietet, und stellen Sie sicher, dass Sie beim Spielen geeignete Schuhe tragen (keine hohen Absätze, Flip-Flops usw.), oder spielen Sie ggf. barfuß.

Bevor Sie Kindern gestatten, Kinect zu verwenden: Bedenken Sie, wie Kinder Kinect verwenden können, und ob sie während des Spielens beaufsichtigt werden sollten. Erläutern Sie Kindern die entsprechenden Sicherheits- und Gesundheitsinformationen sowie die Anweisungen, wenn Sie Kindern gestatten, Kinect unbeaufsichtigt zu verwenden. **Stellen Sie sicher, dass Kinder Kinect sicher** und im Rahmen ihrer Fähigkeiten verwenden und dass diese den richtigen Umgang mit dem System verstehen.

So minimieren Sie die Beanspruchung von Augen durch Blendung: Halten Sie einen bequemen Abstand zum Bildschirm bzw. TV-Gerät und dem Kinect-Sensor ein. Stellen Sie den Bildschirm bzw. das TV-Gerät und den Kinect-Sensor nicht in der Nähe von blendenden Lichtquellen auf, oder verwenden Sie Rollos zum Abblenden des Lichts. Wählen Sie gleichmäßiges natürliches Licht, um Blendungen und die Beanspruchung der Augen zu minimieren sowie um den Kontrast und die Klarheit zu erhöhen. Passen Sie die Helligkeit und den Kontrast des Bildschirms bzw. TV-Geräts an.

Überanstrengen Sie sich nicht. Das Spielen mit Kinect erfordert physische Bewegung. Wenden Sie sich an einen Arzt, bevor Sie Kinect verwenden, wenn Ihre Beweglichkeit durch eine Krankheit oder einen anderen Umstand eingeschränkt ist. Dies gilt auch im Fall einer möglichen Schwangerschaft, bei Herz-, Atemwegs-, Rücken-, Gelenk- oder anderen orthopädischen Problemen oder wenn Sie sich nur eingeschränkt körperlich betätigen sollten. Wenden Sie sich vor der Aufnahme von sportlichem Training oder Fitnessübungen (dies schließt Kinect ein) bezüglich einer Routineuntersuchung an einen Arzt. Spielen Sie nicht unter Einfluss von Drogen oder Alkohol, und stellen Sie sicher, dass Ihr Gleichgewichtssinn sowie Ihre physischen Fähigkeiten den Bewegungen beim Spielen genügen.

Beenden Sie das Spielen, und ruhen Sie sich aus, wenn Ihre Muskeln, Gelenke oder Augen müde werden oder schmerzen. **BEENDEN SIE DAS SPIELEN UNVERZÜGLICH,** und suchen Sie einen Arzt auf, wenn Folgendes eintritt: übermäßige Ermüdung, Übelkeit, Kurzatmigkeit, Engegefühl in der Brust, Schwindel, Unwohlsein oder Schmerzen.

Weitere Informationen finden Sie unter www.xbox.com im Leitfaden für gesundes Spielen.



activision.de

Activision Blizzard Deutschland GmbH, Fraunhoferstr. 7, 85737 Ismaning

© 2011 Activision Publishing, Inc. Activision ist ein eingetragenes Warenzeichen von Activision Publishing, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Cabela's und das Cabela's-Logo sind eingetragene Warenzeichen von Cabela's Incorporated. Kinect, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE und die Xbox-Logos sind Marken der Microsoft-Unternehmensgruppe und werden von Microsoft lizenziert. Alle weiteren Warenzeichen und Handelsnamen sind Eigentum der jeweiligen Inhaber.

76646226GM